
PlayStation
サイキックフォース 2
PSYCHIC FORCE TWO
TAITO

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「サイキックフォース2」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。
ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。
なお、この「解説書」は大切に保管して下さるようお願いいたします。

目　次

STORY …… 1

基本操作

コントローラの使い方 …… 2
基本操作 …… 4
ダッシュ移動 …… 5
サイコゲージ …… 6
超能力技 …… 7
バリア …… 8
ゲームの流れ …… 9
重量別コンボ …… 11

ゲームモード

ゲームモード …… 12
アーケード／ストーリーモード …… 13
トレーニングモード …… 14
各種VSモード …… 16
グループVSモード …… 18
その他のモード …… 19
PSY-EXPANDモード …… 20
オプションモード …… 24
サイキッカーネットワーク …… 26

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +4ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

TCPS10007 (SLPM 86273)

PSYCHIC FORCE 2 STORY

西暦2010年。
その世界には、サイキッカーと呼ばれる超能力者たちが存在した。彼らは核に代わる軍事兵器として国家権力に追われ、非道な人体実験によって幾多の生命が闇から闇へと葬られた。

消えゆく同胞を救い、彼らの理想郷を築くため、孤高のサイキッカー・キースはサイキッカー集団「ノア」を結成、ついに人類への反旗をひるがえす。しかし、彼の理想はいつしか”サイキッカーによる世界征服”へとその姿を変えていった。

キースの親友・バーンは、ノアの手段を選ばぬ破壊行為に疑問を抱き、キースに戦いを挑む。互いの正義を賭して死闘をくり広げる2人。だが、その戦いはノアの同志・ウォンの裏切りによる地下要塞の爆破消滅によって幕を閉じ、ノアの同胞たちもキースやバーンと共に爆炎の中へと消えていった…

わずかに生き残った同胞さえも、ウォンの手引きによって軍に捕らえられ、新たに創設された「軍サイキッカー部隊」へと投入されてゆく。こうして、キースという指導者を失ったサイキッカーたちは、再び暗黒の時代の迷い子となったのである…

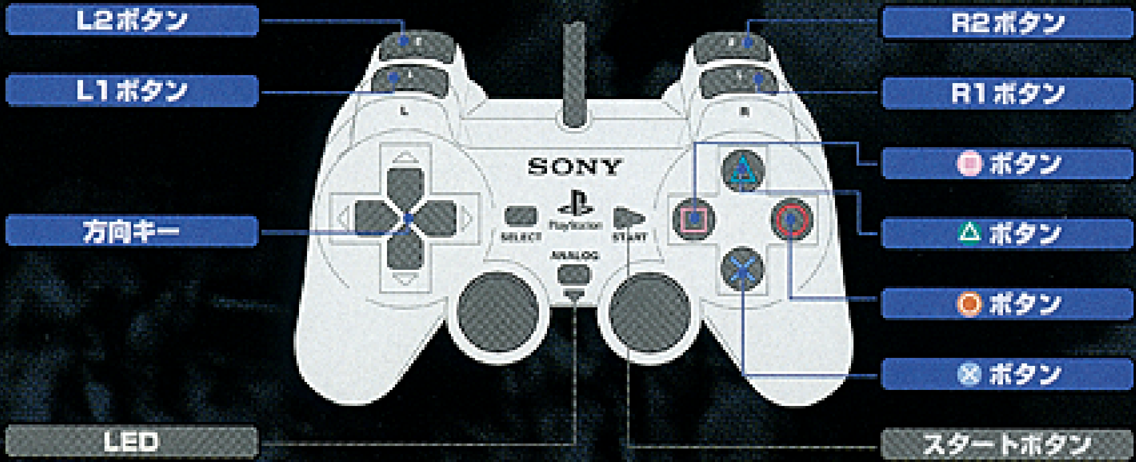
そして西暦2012年。
”キース復活”の報に再び立ち上がった新生ノア、ウォン率いる軍サイキッカー部隊、そしてそれぞれの想いを胸にさまようサイキッカーたちの果て無き戦いが今、始まろうとしていた…

サイキックフォース2
PSYCHIC FORCE TWO

Controller

コントローラの使い方

アナログコントローラ



コントローラ使用時

従来のコントローラも、アナログコントローラと同様にご使用になれます。



ゲーム中の操作

□ボタン	ガード（技コマンド表には ガ と表記してあります。）
△ボタン	弱攻撃（技コマンド表には 弱 と表記してあります。）
○ボタン	強攻撃（技コマンド表には 強 と表記してあります。）
×ボタン	PSY-EXPANDで装備した技を使用する際に使います。
R1ボタン	ダッシュ
R2ボタン	スライドダッシュ
L1ボタン	バリアガード
L2ボタン	サイコチャージ
方向キー	プレイヤー移動／超能力技コマンドの入力
スタートボタン	ゲームを中断し、ポーズメニューを開きます。
LED	⚠本製品では、LEDの点灯／消灯に関わらずコントローラが振動します。振動させたくない場合は[OPTION MODE]で設定を変更して下さい。(P.24参照)

選択／オプション時の操作

方向キー	各種項目の選択
スタートボタン	ゲームスタート
○ボタン	選択の決定
×ボタン	選択のキャンセル

● このボタン配列は初期設定です。[OPTION MODE] で設定を変更することができます。(P.24参照)
● ゲーム中、セレクト／スタートボタンを同時に押すとタイトル画面に戻れます。

ポーズ中のメニュー

ゲーム中にスタートボタンを押すことでゲームが一時停止し、メニューが表示されます。内容は [TRAINING MODE] と [PSY－EXPAND MODE] を除いて、各モード共通です。



[CANCEL] ……… ゲームを再開します。
[QUIT GAME] … ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

Basic Controls

基本操作

割り当て ▲◀▶▼

移動

動きたい方向の方向キーを押す。

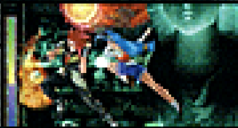
方向キーを押した方向にキャラクターが移動します。

割り当て ガ

ガード

ガ ボタンを押す。

敵の前方からの攻撃やバリアブレイクを防御できます。ただし背後からの攻撃は防げず、超能力技は半分程度のダメージを受ける場合があります。



割り当て 弱

弱攻撃（近距離技）

弱 ボタンを押す。

連打がきき、比較的スキの少ない攻撃を出します。
威力はあまり強くありませんが、ほとんどの連続技がここから始まります。



割り当て 強

強攻撃（近距離技）

強 ボタンを押す。

威力の大きい攻撃を出します。
攻撃のスキは大きめですが、命中すれば敵を吹き飛ばす事ができます。

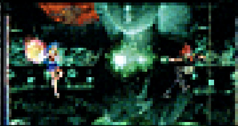


割り当て 弱

弱ショット（遠距離技）

弱 ボタンを押す。

サイコゲージを消費せずに撃てる飛び道具です。方向キーを押しながら発射することで、発射方向を変えることができます。（オートガード時は撃ち分け不可。）



割り当て ガ 弱

つかみ（至近距離技）

ガ 弱 ボタンを同時に押す。

敵をつかんで吹き飛ばし、ダメージを与える攻撃です。敵のガードを無視してつかむことが可能で、そこそこのダメージを与えることができます。



● 以上は、ボタン配置が初期設定の場合の説明です。ボタンの配置は「OPTION MODE」で任意に変更できます。

ダッシュ移動

通常よりもスピードのある移動手段で、本ゲームの最重要アクションの一つといえます。

ダッシュ

割り当て

方向キー ＋ 弱 強

方向キーを押しながら 弱 強 を同時に押す。
又は方向キーを押しながらR1ボタンを押す。

方向の指定ができるダッシュ移動。
敵の攻撃を回避したり、敵との間合いを一気に詰めるために不可欠なアクションです。

ダッシュ中に超能力技のコマンドを入力しておくと、その技がダッシュ終了と同時に放たれます。



クイックダッシュ

割り当て

方向キー（×） ＋ 弱 強

弱 強 ボタンを同時に押す。又はR1ボタンを押す。

敵の方向に向かって進むダッシュ移動。
ダッシュよりもさらに速い移動が可能です。ただし、クイックダッシュ中に敵の攻撃を受けた場合、通常よりも大きなダメージを受けてしまいます。

・敵の弱ショットをすり抜けて移動可能。
・弱攻撃／強攻撃／つかみ／バリアブレイクを入力すると、ダッシュを中断して攻撃に移れます。



スライドダッシュ

割り当て

方向キー（← →） ＋ 弱 強

方向キー← →＋ 弱 強 ボタンを同時に押す。又はR2ボタンを押す。

弧を描くように進むダッシュ移動。
主に回避やフェイント用ですが、つかみ技には捕らえられてしまいます。

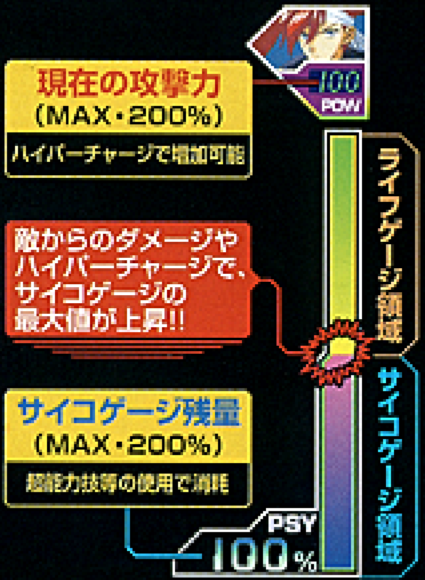
スライドダッシュを始めた瞬間のみ、敵の攻撃をすりぬけることができます。



Psycho Gauge

サイコゲージ

超能力技等、特殊な行動の際に必要となるサイコパワーを表すゲージで、プレイヤーの操作に併なって増減します。



サイコゲージとは？

現在サイコパワーをどれだけ持っているかが、このサイコゲージでわかります。ゲージを消費する行動によって残量は減少し、サイコチャージによって消耗したゲージを回復できます。
また、敵の攻撃を受けてライフゲージが減ると、その部分はそのままサイコゲージ領域として扱われます。つまり、体力が減ってピンチになるほど、超能力技等が使いやすくなるわけです。

ハイパーチャージの効果

ハイパーチャージを行なうことでもライフゲージが減り、サイコゲージ領域が拡大されますが、この場合のみキャラクター全ての攻撃力がアップします。ハイパーチャージによって、幅広い戦略が立てられるわけです。



割り当て 全

サイコチャージ

ガ 弱 強 ボタンを同時に押し続ける。
又はL2ボタンを押し続ける。

消耗したサイコゲージを回復します。ボタンを離すとサイコチャージを中断できます。
サイコチャージ中は他の一切の行動ができません。

割り当て 全

ハイパーチャージ

ガ 弱 強 ボタンを同時押し＋方向キーを一周。
又はL2ボタンを押し＋方向キーを一周。

サイコゲージの上限と攻撃力の増強を行ないます（サイコゲージMAX時のみ可能）。
ボタンを押している間ライフゲージの上限が減り続け、サイコゲージの上限が増え続けます。

超能力技

戦闘の中核をなす強力な攻撃方法です。キャラクターごとに固有の超能力技コマンドが存在します。

割り当て
技コマンド参照

超能力技

各ボタンを特定の順序で押す。

特定のコマンド入力で、強力な超能力技を使用できます。超能力技ごとにサイコゲージの消費量が定められており、ゲージの残量以上にサイコパワーを消費する超能力技は使用できません。

キャラクターがどの方向を向いていても、同じコマンド入力で超能力技を発動できます。

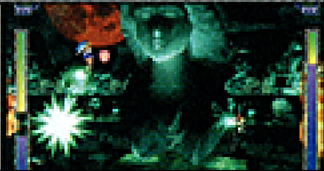


割り当て
各技に準拠

追加コマンド

技の発動後、特定のコマンドを入力。

一部の超能力技は、発動後に特定のコマンドを入力することで技の性質を変化させることができます。



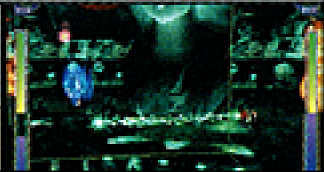
割り当て
各技に準拠

方向撃ち分け

技の発動前に、方向キー＋技に使用したボタンを押す。

通常、超能力技は敵の方に向かって発射されますが、一部の技は自分で発射方向を指定することができます。

敵の移動先を予測し、その方向に超能力技を撃っておくという戦法を覚えることで、より白熱した戦いとなります。



技コマンドの呼び出し方

トレーニングモードのポーズメニューで[COMMAND LIST]を選択すると、使用しているキャラクターの技コマンドを見ることができます。

Barrier

バリア

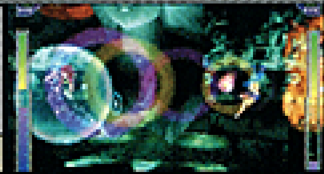
敵の攻撃を効果的に防ぐ手段がいくつか存在します。

バリアガード

割り当て：ガ＋方向キー

ガボタンを押しながら方向キーを一回転。又はL1ボタンを押す。

敵のバリアブレイク以外の攻撃を、どの方向からでも完全に防御できます。L1ボタンを離すとバリアを解除できます。



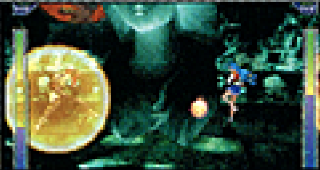
バリアを張っている間は、サイコゲージを消費し続けます。

回避バリア

割り当て：方向キー＋ガ

敵に吹き飛ばされた瞬間に方向キー⇐ ⇒＋ガボタンを押す。

敵のコンボを受けた際の追いうちを防ぐバリアで、吹き飛ばされた直後にバリアが発生します。コンボ後の大ダメージを防ぐための防御手段ですが、バリアブレイクには破られてしまいます。



サイコゲージを50%消費します。

バリアブレイク

割り当て：方向キー＋強

敵の近くで方向キーを押しながら強ボタンを押す。

敵のバリアを破ってダメージを与える攻撃です。
クイックダッシュ中につなげることも可能ですが、通常のガードには防がれてしまいます。



サイコゲージを50%消費します。

PSYインパルス

割り当て：弱か強

ダウン時に弱か強ボタンを連打する。

ダウン直後に、攻撃力のあるバリアを張る技です。
壁に激突した後や下方に落ちた後に出すことが可能です。発生に使うボタン次第で、有効範囲と発生するまでのスピードが変化します。

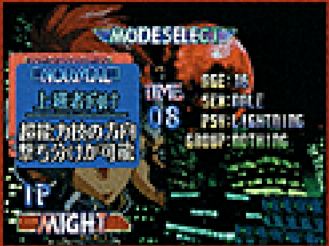


サイコゲージを25%消費します。

ゲームの流れ

ARCADE／STORY／各種VS MODE共通のプロセスとなります。

STEP.1



キャラクター／プレイスタイル選択

使用したいキャラクターとプレイスタイルを方向キーで選択し、○ボタンで決定します。

STEP.2



戦闘開始

敵サイキッカーと1対1の戦闘になります。敵にダメージを与え、体力をゼロにすれば、そのラウンドの勝者となります。

STEP.3



勝敗決定

規定のラウンド数に勝利すれば、次のステージに進むことができます。（VS時はキャラクター選択に戻ります。）



プレイスタイル

キャラクターの性能を、自分の好みに合わせて2種類のうちから選択できます。

NORMAL キャラクターの細かい操作が可能な、上級者向けのプレイスタイル。

戦闘中の防御／サイコチャージ／超能力技の方向撃ち分けを、プレイヤー自身の操作によって行ないますので、思い通りの戦い方が可能となります。

BEGINNER 簡単な操作でキャラクターを扱える、初心者向けのプレイスタイル。

基本動作の一部が、自動的に行なわれます。
●一定の回数、敵の攻撃を自動的にガード。
●キャラクターを静止させると、自動でサイコチャージ。
●超能力技の方向撃ち分けはできません。

ARCADE／STORY／各種VS MODE共通の仕様です。



ゲーム画面の見方

1・使用キャラクター…プレイヤーの操るキャラクターとその名前です。
2・攻撃力……………ハイパーチャージすると100%を超えます。最大で200%です。
3・ライフゲージ………体力の残量です。ゼロになるとそのラウンドは負けになります。
4・サイコゲージ………サイコパワーの残量です。サイコチャージで回復できます。
5・残り時間…………… そのラウンドの残り時間です。ゼロになるとそのラウンドは終了です。
6・勝利マーク…………そのラウンド内で勝利した数です。
7・タイムスコア………今までにかかった戦闘時間の合計です。（ARCADE MODEのみ）
8・オートガード回数…オートガードの残数です。ゼロになるとオートガードができなくなります。
9・連続ヒット数………連続攻撃に成功すると、そのヒット数が表示されます。
10・連勝数…………… 乱入対戦や各VSモードでは連勝数が表示されます。



結界について

戦闘の舞台となる「結界」は以下のような特性を持っています。

敵に大ダメージを与えるチャンス!!

敵の攻撃に吹き飛ばされて結界にぶつかると、一瞬無防備な状態となり、敵の攻撃をガードすることができなくなります。
攻撃側から見れば、さらに追いうちをかけるチャンスとなるわけです。

回復方法

硬直してしまった場合は、方向キーを左右にすばやく繰り返し押すことで、回復までの時間を短縮することができます。

結界の特性を見極め、上手く活用することが勝利への第一歩となります。

Combination

重量別コンボ

各キャラクターには特定のコンボ（連続技）が設定されています。

弱 「弱攻撃」に割り当てたボタンを表します。

強 「強攻撃」に割り当てたボタンを表します。

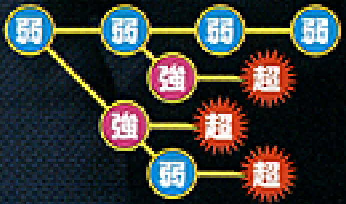
超 「超能力技」を表します。

軽量級 Light weight

マイト・パティ・ウェンディー・玄信・エミリオ

・全般に攻撃スピードが速い。
・敵の攻撃で吹っ飛ぶ距離が長い。

コンボ



中量級 Middle weight

カルロ・レジーナ・刹那

・全般に平均的な特性を持つ。

コンボ

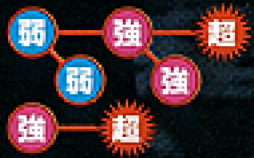


重量級 Heavy weight

ガデス・ゲイツ

・全般に攻撃力が高い。
・敵の攻撃で吹っ飛ぶ距離が短い。

コンボ



超能力技は、先行入力の場合のみ連続技として成立。状況と技によってはつながらないケースもあります。

- コンボは各攻撃ボタンをタイミング良く押すことで繰り出す事ができます。
- 攻撃ボタンを押すタイミングを変えることで、コンボ全体のスピードを変える事も可能です。

Game Mode

ゲームモード

サイキックフォース２では以下のゲームをプレイすることができます。

ARCADE MODE



１～２人用

アーケード版［サイキックフォース2012］のアレンジ版がプレイできます。

STORY MODE



１人用

ステージ間に、各キャラクターの物語が展開するモードです。エンディングムービーがあります。

TRAINING MODE



１人用

任意のキャラクターを相手に、コンボや超能力技の練習ができます。

VS MODE



１～２人用

２人のプレイヤーもしくはコンピュータと対戦を行ないます。

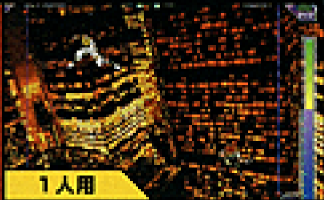
GROUP VS MODE



１～２人用

キャラクター５人までのチーム同士で対戦するモードです。2P対戦時はコントローラが２個必要です。

SURVIVAL MODE



１人用

１０人の敵と連続で戦うモードです。全クリアでオリジナルグラフィックを見ることができます。

PSY-EXPAND MODE

１人用

キャラクターを自由にカスタマイズして育成するモードです。成長させたキャラクターは、他のモードで使用することができます。

RECORDS

［ARCADE］、［SURVIVAL］のスコアランキングや、［VS-HUMAN］の対戦成績を見ることができます。

ALBUM MODE

ゲーム中に表示されたグラフィックを一覧できるモードです。

アーケード／ストーリーモード

Arcade／Story Mode

ルール

・敵を攻撃して体力をゼロにすれば勝ちとなります。
・時間切れの場合、残り体力の多い方が勝ちとなります。
・規定のラウンド数を勝てなかった場合や、各ステージの最終ラウンドで引き分けた場合はゲームオーバーとなります。コンティニュー(継続プレイ)は何度でも可能です。
・[ARCADE MODE]では、タイムスコアはコンティニュー分の時間も、累積して計算されます。
・[ARCADE MODE]のプレイ中に空いているコントローラのスタートボタンを押すことで、その場で2P対戦を始めることができます。(乱入対戦)
・乱入対戦時に時間切れの場合はサドンデスが行われます。
・乱入対戦時、勝者がコンピュータ戦を継続し、敗者はゲームオーバーとなります。

ARCADE MODE

- 全8ステージで、一人ずつ敵と戦います。
- ベストタイムを記録した場合は、ネームエントリーが行なえます。
- 乱入対戦が可能です。

STORY MODE

- 各エピソードの間にストーリーデモが入ります。
- 乱入対戦と、コンティニュー時のキャラクター変更はできません。



STORY MODE・デモ画面の操作

[エピソード間／中間のデモ画面]
ストーリーモード中のデモ画面は、スタートボタンを押すとデモ全体がキャンセルされます。

[エンディングのデモ画面]
スタートボタンによるデモ全体のキャンセル可能です。



Training Mode

トレーニングモード

コンピュータを相手に、さまざまなトレーニングが行なえます。

STEP.1



キャラクター選択

方向キーで使用キャラクターと訓練相手のキャラクターを選択。○ボタンで決定します。ステージはL1／R1ボタンで選択できます。"RANDOM"を選ぶとステージはランダムに決定されます。

STEP.2



ステータスセッティング

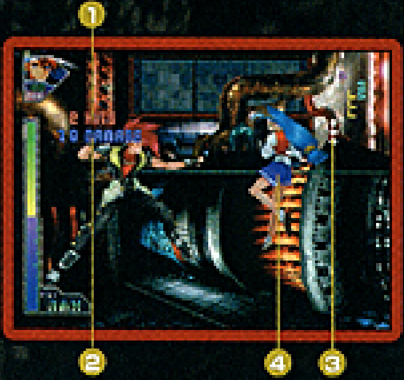
サイコゲージと攻撃力の初期値を設定します。"PSY"がサイコゲージ量、"POW"が攻撃力を表します。共に方向キー左右で値を設定してください。×ボタンを押すとゲージが初期値に戻ります。

STEP.3



トレーニング開始

設定された条件でトレーニングを行ないます。プレイヤーの連続ヒットが途切れると、相手はバリアを張りますので練習の目安にしてください。スタートボタンで各種条件を変更できます。



トレーニング画面の見方

1・ヒット数……………相手への連続ヒット数です。

2・ダメージ量…………相手に与えたダメージ量です。確定すると点滅します。

3・キー入力表示………プレイヤーの入力が全て表示されます。矢印は方向キーの入力、［G］はガードボタン、［L］は弱攻撃ボタン、［S］は強攻撃ボタンを表します。

4・相手キャラクター…トレーニングメニューで色々な動きを設定できます。また、以下のような操作も可能です。

相手キャラクターが動いていない時は、セレクトボタンで結界の中央に戻すことができます。

以下にトレーニングモードの詳細な機能を記します。



トレーニングメニュー

トレーニング中にスタートボタンを押すことで、以下の条件を変更できます。
方向キー上下で項目の選択、◎ボタンで決定します。

[CANCEL] ………………… トレーニングを再開します。
[STATUS RESET] …………… ゲージをセッティング値に戻します。
[KEY DISPLAY] ……………… 方向キー左右で、キー入力表示のON／OFFを切り替えます。
[COM SETTING (次項参照)]… 相手の動きを設定するメニューを開きます。
[PLAYER SELECT] ………… プレイヤーセレクト画面に戻ります。
[COMMAND LIST] ………… 使用しているキャラクターの技を表示します。
[QUIT GAME] ……………… トレーニングを終了し、タイトル画面に戻ります。



COM SETTINGメニュー

トレーニング中の相手の動きを細かく設定することができます。方向キー上下で項目の選択、左右で設定します。

[RETREAT BARRIER] … 相手の回避バリアの有無
・ON ……………………… 吹き飛ばされた時、必ず一定時間回避バリアを張ります。
・OFF …………………… 回避バリアを張らないので追いうちの練習ができます。
[COM MOVE] …………… 相手の動きの設定
・OFF …………………… 相手は動きません。
・FIGHTERTYPE ……… クイックダッシュからのコンボを狙ってきます。
・SHOOTERTYPE ……… 遠くで移動しながらショットを撃ってきます。
・MIXTYPE ……………… 上記2種類の特性を併せ持っています。
[EXIT] ………………… トレーニングを再開します。



VS Mode

各種VSモード

プレイヤー同士、もしくはコンピュータと対戦形式のルールで戦います。

STEP.1



対戦形式の選択

VSモードを選択すると3種類のゲームが表示されますので、好きなものを選択してください。

STEP.2



キャラクター選択とハンデ設定

双方のキャラクター、プレイスタイルを選択します。また、[HANDICAP] の★の数を変えてハンデを付けることも可能です。★が多いほど攻撃力が高くなります。

STEP.3



勝敗決定

対戦が終了すると、対人戦ではリザルト画面、それ以外のゲームではメニューが表示されます。

VS－HUMAN（対人戦）

プレイヤー同士で対戦ができます。コントローラが2個接続されていないとこのモードは選択できません。

VS－COM（対戦ルールのコンピュータ戦）

コンピュータと戦います。敵の強さは、現在設定されている難易度が反映されます。また、サドンデスがあります。

WATCH（コンピュータ同士の対戦）

コンピュータ同士の戦いを鑑賞できます。他のVSモードと同様に、ハンデやステージの設定が可能です。



サドンデスとは？

お互いに体力を残したまま時間切れになると、そのラウンドはサドンデスで決着を付けることとなります。

結界が非常に狭くなり、両者の体力がゼロ／サイコゲージが200%という、一撃で勝負がつく状態となります。時間切れの場合は両者に勝利ポイントが与えられます。また、サドンデス以後のラウンドも通常よりひと回り狭い結界で戦うことになります。(「OPTION MODE」の［FIELD SIZE］を "SMALLEST" に設定した場合、全ラウンドがサドンデス中の広さになります。)



VS－HUMAN・リザルト画面

対人戦終了ごとに表示される画面です。このデータはメモリーカードに保存することができます。

1・トータル勝利数……………1P／2P側の勝利数の合計です。
2・キャラクター別対戦成績…各キャラクターごとの勝敗数です。
3・勝率……………………………キャラクターごとの勝率です。
4・リザルトメニュー…………次の行動を選択します。
　[RETRY] ……………………同じキャラクターとステージで対戦します。
　[PLAYER SELECT] …… プレイヤーセレクトに戻ります。
　[QUIT GAME] …………… タイトル画面に戻ります。

● 方向キー上下で表示しきれないキャラクターを見ることができます。



その他VSモードのリザルトメニュー

対戦終了ごとに表示されます。
[RETRY]、[PLAYER SELECT]、[QUIT GAME] が表示されます。意味合いは対人戦の場合と同じです。



シークレット・キャラクターについて

「サイキックフォース2」をプレイし続けるうち、特定の条件を満たすことで、シークレット・キャラクターが使えるようになります。全部で6人が存在し、各モードのオールクリア等が出現の条件となります。

Group VS Mode

グループVSモード

複数のサイキッカーで編成したグループ同士で対戦を行なうモードです。

STEP.1



対戦形式の選択

[VS HUMAN] で対人、[VS COM] で対コンピュータのグループ戦となります。コントローラが2個接続されていない場合 [VS HUMAN] は選択できません。

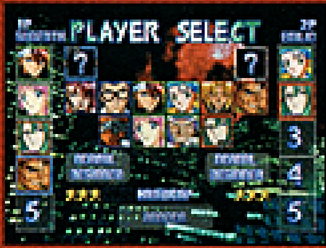
STEP.2



チーム人数の設定

方向キー上下でお互いのグループ人数を設定します。コンピュータ戦の場合は両グループを自分で設定します。その後、設定した人数になるまでメンバーを選びます。

STEP.3



メンバーの選出方法

グループ内に同じキャラクターを2度選択することはできません。また、プレイスタイルやハンデは全員共通となります。[?] のマスではランダムにキャラクターを選出できます。



グループ対戦のルール

- 対戦は全て1ラウンドの勝ち抜き戦で行なわれます。
- 勝ったキャラクターの残り体力と攻撃力は、そのまま次の対戦へ持ち越しとなります。
- サドンデスで勝利したキャラクターは、次の対戦が体力ゼロで開始されます。
- 先に敵グループのキャラクターを全て倒した側の勝利となります。

※ このモードでの勝利マークは、「相手グループの人数」を表します。先に相手の人数分のマークを点灯させた側の勝利となります。

その他のモード

[SURVIVAL MODE]、[RECORDS]、[ALBUM MODE] を解説します。



[SURVIVAL MODE]

コンピュータの操る10人の敵と戦うモードです。

- 対戦は全て時間制限なしの1ラウンドで行なわれます。
- 残り体力と攻撃力はそのまま次のラウンドへ持ち越されます。
- このモードではコンティニューできません。
- オールクリアを達成すると、そのキャラクターごとのオリジナルCGを見ることができます。また、タイムスコアが1位だった場合のみ、ネームエントリーができます。スコアはキャラクター別に集計されます。



[RECORDS]

各モードのスコアや対戦の成績を見るモードです。

- まず、見たい項目を選択します。
  - [ARCADE]………アーケードモードのクリアタイムランキングです。
  - [VS RESULT] …VSモードの成績です。(対人戦のみ)
  - [SURVIVAL]……サバイバルモードのベストクリアタイムです。
- レコード画面は方向キーでページ送り、いずれかのボタンでタイトル画面へ戻ります。



[ALBUM MODE]

ゲーム中に表示されるグラフィックを見ることができるモードです。

- まず、キャラクターを選択します。手に入れたグラフィックが一覧表示されますので、見たいグラフィックを指定してください。
- グラフィック画面での操作は以下のようになります。
  - ・方向キー左右…ページの送り／戻し
  - ・×ボタン………グラフィック選択メニューに戻る
- 見ることができるのは、オールクリアしたモードのグラフィックだけです。

PSY-EXPAND Mode

PSY-EXPANDモード

任意のキャラクターを成長させ、カスタマイズできるモードです。

※ このモードをプレイする時には必ずコントローラをコントローラ端子1に差して下さい。

STEP.1



キャラクター／難易度選択

成長させたいキャラクターと戦闘難易度を選択します。戦闘を繰り返す度、選択できる難易度は徐々に増えていきます。次に戦闘の条件が表示されますので、それにしたがい戦闘を開始してください。

STEP.2



戦闘開始～経験値獲得

提示された条件通りに敵を倒してください。クリアできれば経験値を獲得、既定値に達すると、キャラクターがレベルアップします。

STEP.3



レベルアップ

レベルを上げることで、キャラクターをパワーアップさせる"S.U.P"を獲得したり、超能力技の威力の上限を上げることができます。また、他のサイキッカーの超能力技を会得する場合もあります。



PSY－EXPANDとは？

敵サイキッカーとの戦闘によって身につける新たな超能力技を"PSY－EXPAND"と呼びます。EXPAND技は、同時に2つまで追加装備できます。また、覚えたEXPAND技は、全キャラクターで共有されます。

※他のサイキッカーの超能力技を全て覚えられるわけではありません。

カスタマイズキャラ同士の対戦も可能!!



[RESULT]は、このモード内での対戦成績の累計です。他のモードで成長キャラクターを使用しても、この数値には加算されません。

ステータス画面

この画面で行動を選択します。

CUSTOM
S.U.Pをキャラクターに振り分けます。

BATTLE
戦闘の条件設定～実際の戦闘を行ないます。

SKILL LIST
PSY－EXPANDの装備を行ないます。

QUIT GAME
PSY-EXPANDモードを終了し、タイトル画面へ戻ります。



弱／強ショット、つかみ技は能力を変化させることができません。

カスタム画面

キャラクター能力のカスタマイズを行ないます。

レベルアップによって得たS.U.Pを任意の能力に割り振って、その能力をパワーアップすることができます。各能力にS.U.Pを割り振れる数の上限は、レベルアップと共に増加していきます。
方向キー上下で能力の選択、左右でS.U.Pの増減を行ないます。

1・S.U.P割り振り可能な能力…上限と現在の割り振り数を表します。
2・キャラクターのステータス…経験値やS.U.Pの残数が表示されます。
3・装備中のPSY－EXPAND…S.U.Pの割り振りはできません。



スキルリスト画面

覚えたPSY－EXPANDの装備／一覧を行ないます。

1・超能力技の属性 ……L1／R1ボタンで他の属性に切り替えられます。
2・技の修得数 …………覚えた超能力技の数が表示されます。
3・PSY－EXPAND…現在装備しているPSY－EXPANDです。ここで○ボタンを押すと、技選択欄にカーソルが移ります。
4・技選択欄 ……………装備するPSY－EXPANDをここから選択します。方向キー上下で技の選択、○ボタンで決定です。

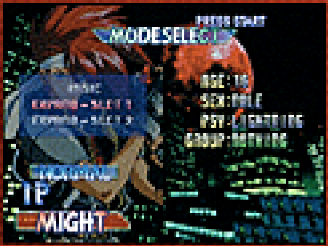
PSY－EXPANDは、オリジナルの技とは異なる固定のコマンドを入力します。

装備欄1に指定した技のコマンド	装備欄2に指定した技のコマンド
→→＋×か ガ 弱 か ガ 強	←↓→＋×か ガ 弱 か ガ 強

他モードでの使用

成長したキャラクタを［STORY］、［WATCH］、［GROUP VS］以外の各モードで使用可能です。

STEP.1



キャラクターの選択

それぞれのモードのプレイヤーセレクト画面で、キャラクターを選択します。[BASIC]を選んだプレイヤーは、そのまま通常のキャラクターでゲームがスタートします。[EXPAND]を選んだ場合は、選択したキャラクターの成長データを、メモリーカードから読み込みます。

STEP.2



装備の選択

[EXPAND]を選んだ場合キャラクターのレベルと装備されたEXPAND技が表示されます。[GAME START]を選択すると、そのままの状態でゲームがスタートします。[EQUIP]を選択するとEXPAND技の装備が変更できます。

STEP.3

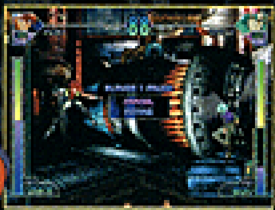


技の選択

[EQUIP]を選択すると、[SKILL LIST]が表示され、獲得した技が表示されます。操作は方向キー上下でLIST内のカーソルを上下に動かし技を選択します。L1/R1ボタンで技の属性を変更し、○ボタンで決定します。装備が終わると、再び[GAME START][SKILL LIST]の選択に戻ります。



ポーズ中のメニュー



戦闘中にスタートボタンを押すことでゲームが一時停止し、以下のメニューが表示されます。

[CANCEL]………戦闘を続行します。
[RETIRE]…………ステータス画面に戻ります。

Option Mode

オプションモード

ゲーム全体に関する各種の設定を行なうモードです。



[KEY CONFIG]…ボタン配列の設定

方向キー上下あるいは直接ボタンを押して機能を設定したいボタンを選択し、方向キー左右で割り当てる機能を設定してください。

[GUARD] ……………ガード
[LIGHT ATTACK]…弱攻撃
[STRONG ATTACK]…強攻撃
[DASH] ………………ダッシュ
[SLIDE DASH] ……スライドダッシュ
[BARRIER GUARD] …バリアガード
[CHARGE]………サイコチャージ
[BARRIER BREAK] …バリアブレイク
[CATCH]…………つかみ技
[EXPAND] ………PSY-EXPAND技専用
[NOT USE]………割り当て無し

※ガード・弱攻撃・強攻撃の3つは、必ずどこかのボタンに割り当てる必要があります。

[COMMAND TIME]
超能力技のコマンド入力時間を調節します。
・SHORT ：アーケード版と同じ長さの受付時間。
・MIDDLE（初期設定）：SHORTより受付時間が長い。
・LONG ：最も受付時間が長くコマンド入力が容易。

[VIBRATION]
アナログコントローラ使用時の振動の強さを設定します。
[SOFT（弱い）] － [HARD（強い）] － [OFF（切）]

[RESET]
○ボタンを押すとボタン設定を全て元に戻します。



[GAME SETTING]…ゲーム内容の設定

方向キー上下で変更する項目を選択し、方向キー左右で設定してください。

[GAME RANK]…………ゲームの難易度を設定できます。数値が大きくなるほど難しくなります。
[TIMER] ……1ラウンドの制限時間を設定できます。数値は秒数を表します。
[ROUND] ………………1試合のラウンド数を選択できます。
[PLAYER SELECT] … [ARCADE MODE] コンティニュー時のキャラクター変更をON／OFFできます。
[AUTO GUARD]………オートガード回数の最大値を設定できます。
[FIELD SIZE] …………結界の大きさを設定できます。[SMALL] がサドンデス後、[SMALLEST] がサドンデス中と同じ広さになります。
[DISPLAY ADJUST] … 画面表示の上下左右を調整できます。



[SOUND SETTING]…音声の設定

方向キー上下で項目を選択し、方向キー左右で音量を設定してください。このモードに入るとサンプルのBGMや効果音が流れ始めます。また、グラフと数値は音量を表します。

[BGM VOLUME] …ゲーム中のBGM音量を設定できます。
[S.E. VOLUME]……ゲーム中の効果音の音量を設定できます。
[SPEAKER OUT]…音声出力をステレオ／モノラルから選択します。
[BGM MODE]………ゲーム中のBGMをアーケード版/家庭用アレンジ版から選択できます。



[DATA SAVE／LOAD]…メモリーカードへのアクセス

方向キー上下で項目を選択し、●ボタンで決定してください。

[SAVE DATA]…… メモリーカードにデータを書き込みます。
[LOAD DATA]…… メモリーカードからデータを読み出します。
[AUTO SAVE]…… 方向キー左右で自動セーブ機能のON／OFFを切替えられます。

各モードとも[EXIT]でオプションメニューに戻ります。



Psychiccers Network

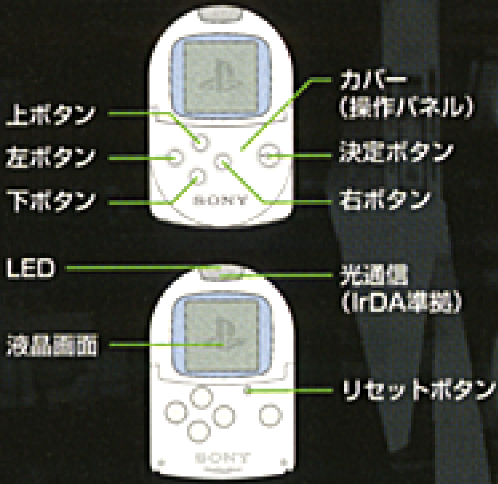
サイキッカーネットワーク

ポケットステーションを利用し、プレイヤー同士で個人情報の交換を行なうことができます。

セットアップ方法



情報の作成や閲覧はプレイステーション上で行ないます。プレイステーション本体のメモリーカード差込口1にポケットステーションを接続後、タイトル画面で[PSYCHICCERS NETWORK]を選択してください。



ポケットステーションの使い方

決定ボタンをしばらく押し続けるとメニュー画面に切り替わります。[CONTINUE] を選択するとゲームの続行、[EXIT]を選択するとゲームの終了となります。



PSYCHICCERS NETWORK メニュー画面

DATA BOX
ネットワークデータの作成／閲覧ができます。

SAVE DATA
ポケットステーションに、ネットワークデータを書き込みます。

LOAD DATA
ポケットステーションから、ネットワークデータを読み出します。

Step.1 【DATA BOX・データをつくる】… 個人データを作成

まず、自分のデータを作成します。



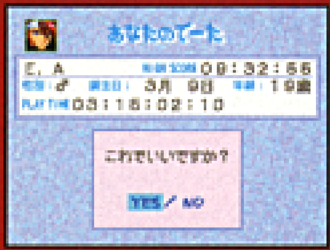
コードネームの入力

自分の名前をアルファベットや英数字3文字で入力してください。方向キー上下で文字の選択、左右で入力ポイントの移動です。できた名前を〇ボタンで確定してください。



個人データの入力

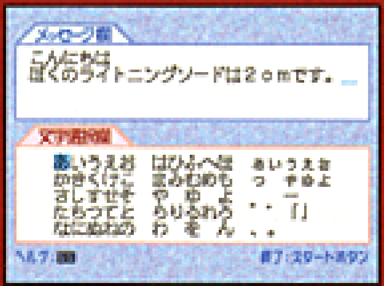
性別、誕生日、年齢、お気に入りの使用キャラクターを順に入力します。キャラクター以外は"?"等を使用してあいまいな書き方をすることもできます。✕ボタンで前のステップに戻れます。PSY-EXPANDモードで超能技を持っている場合は、プレゼントとして、MY DATAにつけることが可能です。



個人データの入力

全てを入力したら個人データの完成です。画面には個人データの他、ハイスコアや"サイキックフォース2"の総プレイ時間も表示されます。

Step.2 【DATA BOX・メッセージを作る】… メッセージの入力



文字の入力方法

メッセージは80文字まで入力可能です。ひらがな、カタカナ、英数字が使用できます。後で編集し直すことも可能です。

- 方向キーで文字選択欄のカーソルを動かして文字を選択、〇ボタンで決定します。
- ✕ボタン……………文字の消去を行います。
- R1ボタン…………メッセージ欄と文字選択欄の切り替えを行います。
- セレクトボタン……入力する文字の種類を変えます。
- スタートボタン……メッセージ入力を完了します。
- L1ボタン…………ヘルプを表示します。

Step.3［SAVE］…個人データを書き込む

自分のデータをポケットステーションに書き込むときは［SAVE］コマンドを選択します。

- ［PSYCHICCERS NETWORK］のダウンロードには４ブロックを使用します。
- 友達の作成したデータは４人分受信する事がができます。

Step.4…データを送信する

赤外線通信を利用して、友達のポケットステーションに自分のデータを送信します。

送信側	受信側



［ソウシン］に合わせて決定ボタンを押してください。

［ジュシン］に合わせて決定ボタンの後、受信するデータを格納するBOXナンバーを指定してください。

※送信は３m以内でお願いします。

手順図解

データ交換までの手順をまとめると以下のようになります。

［送信側］［受信側］

- プレイステーション本体で行ないます。
  - ［DATA BOX］で個人データを作成
  - ［SAVE］で個人データをポケットステーションに書き込み
- ポケットステーション同士で行ないます。
  - ［送信側］個人データを送信します。 → ［受信側］相手の個人データを受信します。
- プレイステーション本体で行ないます。
  - ［受信側］［DATA BOX］で、受信した個人データの内容を見ることができます。